

Studia Interkulturowe Europy Środkowo-Wschodniej 15  
ISSN 1898-4215; e-ISSN 2544-3143  
Copyright © by Yevgen Dzhydzhora  
Creative Commons: Uznanie Autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL)  
<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>  
DOI: <https://doi.org/10.31338/2544-3143.si.2021-15.8>

*Yevgen Dzhydzhora*

Odeski Uniwersytet Narodowy im. Ilii Miecznikowa

[dzhidzhora@gmail.com](mailto:dzhidzhora@gmail.com)

ORCID: 0000-0003-3221-4866

## КАК СОЗДАЕТСЯ „КАЧЕСТВЕННОЕ ВРЕМЯ” В СОВРЕМЕННОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ

### How “Quality Time” is created in Modern Mass Culture

#### Abstract

The article deals with the phenomenon of “quality time” in the modern mass culture at the beginning of the 21st century. One of the most notable trends is the use of interactivity in creating cinematic works and computer games. Interactive storytelling allows the spectator/player to choose options for the development of the action and thus independently build the plot of the game film. Such involvement in creating a work of mass culture is an exciting new way to occupy the recipient’s time qualitatively. The variability and artistic potential of interactive cinema are discussed based on the example of one of the most popular computer games of recent years – “Detroit: Become Human” (2018) from the French studio “Quantic Dream”.

**Keywords:** author, recipient, interactive story, video games, game film, dystopia, science fiction, futurology

**Цель настоящего исследования** – на материале компьютерной видеоигры *Detroit: Become Human* (2018) и некоторых произведений аудиовизуального искусства проанализировать одну характерную тенденцию конструирования „качественного времени” в современной массовой культуре за последние десять лет.

Условный термин „качественное время” заимствуем из публичной лекции Д. Губина. Комментируя книгу Э. Тоффлера *Третья волна*<sup>1</sup>, Д. Губин резюмирует ее основные положения так: если задачей первой, сельскохозяйственной, волны было создать доступные калории, задачей второй, индустриальной, – стандартные товары широкого потребления, то задачей третьей, информационной, можно считать конструирование качественного времени<sup>2</sup>. Здесь „качественное” употребляется в значении „наполненное”, вовлекающее человека в активное времяпрепровождение, независимо от того, рабочее это время или досуг.

Схожую идею развивает Г. Почепцов, когда говорит, что современный массовокоммуникативный дискурс направлен на „переселение” человека в виртуальный мир<sup>3</sup>. С одной стороны, этому способствуют пресловутые соцсети, остросюжетные реалити-шоу, быстрорастущая популярность YouTube и прочий медийный энтертеймент. С другой, особую роль в создании качественного времени играет массовая культура: литературные бестселлеры, полноэкранные фильмы-экшены, сезонные телесериалы, компьютерные видеоигры и интерактивные игрофильмы, игровая и бытовая атрибутика с узнаваемыми персонажами и артефактами и многое другое. Перечисленные явления выполняют как социальную, так и культурообразующую функцию: способствуют установлению социальных связей и установок, задают модели поведения, формируют культурные потребности, художественные предпочтения и т. д.<sup>4</sup>

При этом в массовой культуре наметилась важная тенденция – перераспределение функциональных ролей внутри эстетического процес-

---

<sup>1</sup> A. Toffler, *The Third Wave*, Москва 1980.

<sup>2</sup> Д. Губин, *Тайные вызовы будущего: образование, гендер, медицина, социальное манипулирование*, <https://www.youtube.com/watch?v=s1b35zXQcB0&t=53s>, 0 м. 25 с. – 2 м. 1 с., [доступ: 08. 09. 2022].

<sup>3</sup> Г. Почепцов, *Гламур 2.0: телесериалы, масскульт и соцмедиа как создатели виртуальной реальности*, Харьков 2019, с. 3; Г. Почепцов, *Досуг: телесериалы, теленовости, кино, видеоигры в борьбе за умы*, Харьков 2020, с. 3.

<sup>4</sup> Г. Почепцов, *Гламур 2.0...*, Харьков 2019, с. 9.

са. Автор больше взаимодействует с читателем и даже хочет частично поменяться с ним местами, чтобы совместно создавать произведение. Становление компетентного читателя на фоне сокращения авторского доминирования и сведения его до уровня актанта констатирует У. Эко в книге *Роль читателя*<sup>5</sup>. Однако эти наблюдения во многом касались постмодернистских проявлений в литературном процессе, в котором, по утверждению Р. Барта, доминирует такое явление, как „смерть автора”<sup>6</sup>. А вот в выступлении *Как видеоигры превращают игроков в рассказчиков*, состоявшемся на конференции TED в 2018 г., руководитель студии компьютерных видеоигр „Quantic Dream” Д. Кейдж пошел еще дальше и объявил, что впервые за 2500 лет мы наблюдаем настоящую революцию в искусстве, т. к. современные рассказчики радикально меняют принцип повествования:

Наш способ рассказывать истории изменился с тех пор, как Аристотель создал учение о трагедии около 2500 лет назад. По его словам, задача повествования – отображать жизнь и вызывать у нас эмоции. Это как раз то, с чем повествование в той форме, какой мы его знаем, прекрасно справлялось с тех времен. Но есть некая сторона жизни, которую повествование никогда не могло воспроизвести. Это – понятие выбора. Выбор – очень важная часть нашей жизни. То, что мы выбираем, определяет нашу личность. Некоторые решения влекут за собой очень серьезные последствия и полностью меняют направления наших судеб. Но в спектакле, книге или фильме автор заранее принимает все решения за персонажей, и мы, как зрители, можем только пассивно наблюдать последствия его решений. Меня, как рассказчика, всегда очаровывала идея отражения выбора в художественной литературе. Я мечтал о том, чтобы помочь людям оказаться на месте главного героя, самим принимать решения и, благодаря этому, рассказывать их собственные истории. Последние 20 лет я посвятил поискам способа, с помощью которого этого можно достичь. Сегодня я хочу представить вам новый способ повествования. Способ, в основе которого лежит интерактивность<sup>7</sup>.

Далее Д. Кейдж представил аудитории игровую новинку – компьютерную видеоигру *Detroit: Become Human*, созданную в режиме интерак-

---

<sup>5</sup> У. Эко, *Роль читателя. Исследования по семиотике текста*, пер. с англ. и итал. С. Серебряного, Москва 2016, с. 20–30.

<sup>6</sup> Р. Барт, *Избранные работы: Семиотика. Поэтика*, Москва 1994, с. 384–391.

<sup>7</sup> D. Cage, *How video games turn players into storytellers*, <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxSYbug0&t=7s>. 0 м. 12 с. – 1 м. 55 с., [доступ: 08.09.2022].

тивного кино на стыке приключенческой антиутопии и научной фантастики<sup>8</sup>. Это не первый интерактивный игрофильм студии „Quantic Dream”. В 2010-м они уже выпускали детективный триллер *Heavy Rain*, и он имел огромный успех в игровом сообществе. А в 2013-м вышла интерактивная психодрама *Beyond: Two Souls* – и тоже была в топе.

В *Detroit: Become Human* события разворачиваются в 2038 году, в американском городе Детройт, где компания „Киберлайф” производит разумных роботов-андроидов, внешне ничем не отличающихся от человека. Их предназначение – помогать людям по хозяйству, быть личными секретарями, смотреть за детьми и стариками, выполнять любую физическую работу. Однако среди людей растет недовольство – из-за универсальных роботов они потеряли работу. В то же время в программном обеспечении некоторых андроидов происходит сбой. Вместо того чтобы во всем подчиняться человеку и не вредить ему, они выступают против пренебрежительного обращения, сбегают от своих хозяев и даже убивают их. У таких роботов, названных в игрофильме „девиантами”, просыпается самосознание, и они начинают вести себя, как люди. У них проявляется эмпатия – они сопереживают людям и другим роботам, помогают им, заботятся о них, испытывают полный спектр эмоций и чувств, включая любовь, дружбу, обиду, страх, ярость и пр. А дальше начинается настоящая война между возмущенными людьми и „сломанными” девиантами. Надо сказать, что сюжетный инвариант „разумные роботы борются за свои права в мире людей” является одним из наиболее востребованных в научной фантастике XXI в. Об этом свидетельствует целый ряд заметных литературных и кинематографических произведений, объединенных данной морально-нравственной проблемой: многосезонные сериалы *Черное зеркало* (стартовал в 2011), *Мир Дикого Запада* (стартовал в 2016) и *Люди* (стартовал в 2015), экранизация рассказов Айзека Азимова – фильм *Я, робот* (2004), фильм *Она* (2013), роман Ф. Дика *Мечтают ли андроиды об электроовцах?* (1968) и его экранизация – фильм *Бегущий по лезвию* (1982), а также продолжение – фильм *Бегущий по лезвию 2049* (2017) и др. Наряду с этими произведениями, в *Detroit: Become Human* двусмысленно заложена глубоко гуманистическая футурологическая дилемма. В мире будущего разумные андроиды смогут стать людьми

---

<sup>8</sup> Е. Парфененков, *История интерактивного кино. От FMV до Immersive Storytelling – как из фильмов делали игры*, <https://cutt.ly/kOoX74g>, [доступ: 09. 09. 2022].

в полном смысле этого слова? Или это человеку надлежит сохранить человечность по отношению к созданным своими же руками и прирученными затем роботам?

Отличительной особенностью геймплея *Detroit: Become Human* является интерактивное участие зрителя (и одновременно игрока) в развитии сюжета. Зритель, в руках которого игровой джойстик, внимательно следит за ходом событий и в определенных сценах выбирает тот или иной предложенный ему вариант развития ситуации. Как следует из выступления Д. Кейджа, в момент выбора конкретного поступка персонажа зритель-игрок не пассивно наблюдает за происходящим на экране, а активно участвует в выстраивании истории в режиме реального времени. Играющий зритель дает героям команды, следовательно, на несколько мгновений перенимает на себя функцию повествователя (в разных сценах дается разный тайминг для выбора 2–5 предложенных опций, как правило, не больше 10 секунд). А собственно рассказчик предоставляет зрителю-игроку право решать, что именно и как надлежит совершить персонажу в данной сцене. Благодаря такому творческому симбиозу мы имеем дело с нелинейным и открытым сюжетом, который в строгом феноменологическом смысле (по)является здесь и сейчас. Конечно, любое эстетическое произведение актуализируется в художественном восприятии реципиента здесь и сейчас. Однако в неинтерактивных сочинениях сюжет уже выстроен автором, реципиенту остается только пережить его в сознании, дополнить изображенное/выраженное собственным воображением, тогда как в интерактивной истории именно сюжетное развитие – задача, которую выполняет не автор, а непосредственно зритель-игрок.

В чем же конкретно заключается выбор и почему он так важен? В *Detroit: Become Human* нужно выбирать как действия, так и эмоции персонажа. Например, в главе *Страшная ночь*, в которой андроид Кэра и девочка Алиса убегают от своего разъяренного хозяина Тодда, перед зрителем-игроком, действующим тут от лица Кэры, стоит выбор:

- спасти маленькую Алису или подчиниться;
- оттолкнуть Тодда, вернуться от его ударов или укрыть собой ребенка;
- какой предмет применить для самозащиты;
- доставать оружие из ящика или нет;
- выпрыгивать из дома через окно, выбегать через дверь в сад или на улицу и др.

В зависимости от того, что будет выбрано, Кэра и Алиса могут:

- сбежать, убив Тодда;
- сбежать, подравшись с Тоддом, но не убив его;
- погибнуть<sup>9</sup>.

А в главе *Встреча с Камски*, в которой лейтенант полиции Хэнк и его напарник робот Коннор приходят к основателю „Киберлайф” Камски за разъяснениями, зритель-игрок, действующий здесь от лица Коннора, должен выбрать тональность ответов персонажа сначала в коротком диалоге с Хэнком, а затем в словесной стычке с Камски. В разговоре Коннора с Хэнком зрителю-игроку предлагается выбрать несколько эмоциональных фонов:

- нетерпеливо;
- отстраненно;
- безразлично.

А при общении с Камски Коннор может повести себя:

- агрессивно;
- настороженно;
- беспокойно;
- нейтрально.

В зависимости от выбранного модуса поведения, характер взаимоотношений между персонажами будет отличаться. У них может состояться напряженное, ироничное или относительно спокойное общение<sup>10</sup>.

Разумеется, вариативность поведения персонажей влияет не только на развитие действия, но и на его результативность. По-разному разворачивающиеся сцены имеют различные концовки. В свою очередь, завершение предыдущей сцены влияет на последующие сюжетные эпизоды: присутствие/отсутствие в них тех или иных персонажей, место действия, общую психо-эмоциональную драматургию происходящего и т. д. Так, вследствие определенного выбора Коннор может до конца игры остаться роботом-полицейским, расследующим преступления девиантов, может сам стать девиантом и присоединиться к восстанию андроидов, может погибнуть,

---

<sup>9</sup> *Detroit: Become Human. Страшная ночь: 100% все диалоги, развилки и концовки*, <https://www.youtube.com/watch?v=Ansa8Afcag>, [доступ: 08. 09. 2022].

<sup>10</sup> *Detroit: Become Human. Встреча с Камски: все ответы и вариации*, <https://www.youtube.com/watch?v=CJA5M76iUQo>, [доступ: 10. 09. 2022].

спасая людей, а может погибнуть, спасая девиантов. В целом, сюжетное древо предполагает многочисленные варианты смерти Коннора<sup>11</sup>.

Наиболее же вариативной является финальная глава сюжета – *Битва за Детройт*. Во-первых, к началу этой главы некоторые основные персонажи уже могут отсутствовать (погибнуть в предыдущих эпизодах). Во-вторых, предводителем восстания андроидов может стать один из трех девиантов: Маркус, Норт или Коннор. Все зависит от того, какой выбор зритель-игрок предпринимал на предыдущих этапах повествования. В-третьих, у каждого персонажа есть свой перечень возможных действий, и выбор любого из них ведет к определенному финалу. Например, если революцию возглавляет Маркус, у него происходит кульминационный диалог с представителем федеральных властей офицером Перкинсом. В продолжение этого разговора Перкинс предлагает Маркусу и всем восставшим девиантам сдать в обмен на обещание не утилизировать их. В решающий момент перед зрителем-игроком, действующим тут от лица Маркуса, встает нравственный выбор:

- отказаться;
- предать свой народ.

Если выбрать первый вариант, последует сцена штурма лагеря андроидов, многих из них уничтожат, а оставшихся окружают солдаты. В этот момент перед зрителем-игроком вновь возникает нравственный выбор:

- поцеловать Норт (при условии, что она жива и любит Маркуса);
- запеть;
- пожертвовать собой;
- ничего не делать;
- взорвать бомбу (при условии, что в главе *Перепутье* Маркус взял у Норт детонатор).

Если выбрать „поцеловать Норт” или „запеть”, это произведет благоприятное впечатление на общественность. И тогда Президент Уоррен, наблюдающая за перипетиями штурма в прямом эфире, прикажет войскам отступить. При таких вариантах андроиды остаются в живых, а люди ищут компромиссы для дальнейшего сосуществования с ними в одном социуме. Если выбрать „пожертвовать собой”, Маркус самовоспламеня-

---

<sup>11</sup> *Detroit: Become Human. Все убийства Коннора*, [https://www.youtube.com/watch?v=tjCX\\_BLNFnI](https://www.youtube.com/watch?v=tjCX_BLNFnI), [доступ: 11. 09. 2022].

ется и сгорает, а остальных роботов расстреливают солдаты. В случае выбора „ничего не делать” солдаты так же расстреливают девиантов. А если задействуется вариант „взорвать бомбу”, солдаты разбегаются после мощнейшего взрыва. В этом случае восставшие андройды захватывают Детройт – они победили.

Если же в разговоре с Перкинсом зритель-игрок выбирает „предать свой народ”, сцены штурма нет. Послушные роботы, выполняя указание Маркуса, спокойно следуют за солдатами и садятся в военные грузовики. Тем временем у Маркуса происходит неприятный разговор с Норт, которая обвиняет его в предательстве. В этот момент к ним подходит Перкинс и говорит, что зря андройды так по-детски верят всему, что предлагают им люди. После этого он стреляет сначала в Норт, а затем и в Маркуса. При такой концовке Маркуса и Норт уничтожают, всех роботов отправляют на утилизацию, а люди празднуют победу над взбунтовавшимися машинами<sup>12</sup>.

Благодаря широкой вариативности интерактивного сторителлинга и активной вовлеченности зрителя в его непосредственное создание, в среде поклонников видеоигр появилось выражение „перепройти сюжет”. Перепройти нелинейную интерактивную видеоигру с открытым сюжетом – вовсе не то же самое, что перечитать любимую книгу, пересмотреть понравившийся фильм или прослушать альбом популярного исполнителя. Перепройти – это значит выбрать другие варианты развития действия в определенных/всех сценах и, следовательно, увидеть другие сюжетные повороты и другой финал. Иными словами, по-другому пережить историю относительно первого восприятия, увидеть ее с новых, возможно, неожиданных ракурсов, с измененной драматургией, с противоположными характеристиками героев и т. д. Кроме того, перепроходить сюжет можно неоднократно, каждый раз меняя линию поведения то одного, то другого, то всех персонажей сразу. Отсюда еще одно специфическое понятие – „делать персонажа”, т. е. выбирать определенную модель поведения в начальной сцене и придерживаться ее на протяжении всего развития действия или, наоборот, менять в дальнейших сюжетных эпизодах.

---

<sup>12</sup> *Detroit: Become Human на 100%. Битва за Детройт: Демонстрация. Все концовки*, <https://www.youtube.com/watch?v=D2TpWK5BCWE>. 18 м. 30 с. – 43 м. 50 с., [доступ: 08. 09. 2022].

Как следствие, в режиме интерактивного кино заложены несколько игровых стратегий. И зритель-игрок задействует ту, которая соответствует его личному осмысленному/эстетическому восприятию происходящего на экране. Среди прочих выделим три стратегии:

- 1) следование четко выбранной линии поведения конкретного персонажа/персонажей;
- 2) изменение линии поведения персонажа/персонажей в одной или нескольких узловых точках по ходу действия;
- 3) произвольно-хаотичные решения.

В основе первой стратегии лежит желание реципиента видеть персонажа/персонажей цельными, не меняющимися от начала и до конца сюжета. Так, Кэру можно сделать сердобольной мамочкой-защитницей своего ребенка, Коннора – хладнокровным ловцом девиантов, всегда выполняющим поставленную задачу, Маркуса – горячим революционером, Норт – верной соратницей и возлюбленной Маркуса и пр. Для этого зрителю-игроку надлежит всякий раз выбирать именно тот вариант поступка/эмоции персонажа, который не нарушит выбранный вначале модус поведения.

Например, если зритель-игрок хочет выстраивать враждебные взаимоотношения между Коннором и Хэнком, он всякий раз должен выбирать те опции, которые ведут к напряженной коммуникации между ними. Причем желание „делать” персонажа цельным, не меняющим своего отношения к происходящему, диктует выбор соответствующих действий/эмоций и во всех дальнейших эпизодах. Уже в сцене первой встречи Коннора и Хэнка в баре зритель-игрок, действующий тут от лица Коннора, может занять агрессивную позицию по отношению к полицейскому. Для этого в ответ на нежелание Хэнка оторваться от выпивки и следовать за Коннором на задание нужно сначала выбрать „пригрозить” среди вариантов:

- убедить;
- пригрозить;
- выразить понимание;
- настоять.

Затем, после грубой реакции Хэнка на угрозы Коннора, нужно выбрать „настоять” из предложенных:

- убедить;
- выразить понимание;
- настоять.

И, наконец, после окончательного отказа Хэнка идти с Коннором, выбрать „пролить его напиток” из:

- купить ему выпивку;
- подожду снаружи;
- пролить его напиток.

То есть всякий раз выбирать самую непримиримую опцию из имеющихся. Тогда разозленный Хэнк подсказывает с места, хватая Коннора за горло и возмущенно орет на него. По крайней мере, большей степени враждебности между Хэнком и Коннором в этой сцене добиться нельзя<sup>13</sup>.

Выходит, данная стратегия приводит к тому, что, однажды предопределив модус персонажа, зритель-игрок становится зависимым от собственного выбора и, по сути, перестает его делать по ходу развития действия? Ведь если не выбирать варианты, строго соответствующие логике поведения персонажа, тот утратит свою целостность и перестанет быть тем, кем „делал” его зритель-игрок. На самом деле, это не так. На протяжении всего сюжета именно от зрителя-игрока зависит, будет ли персонаж и дальше вести себя сообразно заданному амплуа или сменит его.

Вторая стратегия как раз и предполагает создание неоднозначных, противоречивых персонажей. Например, в главе *Перепутье* в сюжетной истории Коннора есть переломный диалог с Маркусом/Норт. Во время разговора в командной рубке на корабле „Иерихон” Маркус/Норт призывает Коннора заглянуть в себя поглубже и ответить на вопрос, только ли он машина, бездушно выполняющая приказы, или нечто большее? В конце диалога зрителю-игроку предлагается либо оставить Коннора самим собой без изменений, либо „сломать” и сделать девиантом. В последнем случае Коннор примкнет к восстанию андроидов, и развитие действия в последней главе существенно изменится.

В этой же главе *Перепутье* предусмотрена похожая возможность и для Кэры. В сцене перед штормом „Иерихона” она узнает, что Алиса – не человеческий ребенок, а специально модифицированный андроид. После этого зрителю-игроку предлагается поменять отношение Кэры к Алисе. Если это произойдет, теплая семейная привязанность Кэры к Алисе рушится, и во время шторма корабля у Кэры откроется возмож-

---

<sup>13</sup> *Detroit Become Human: Худшие моменты с Коннором и Хэнком*, <https://www.youtube.com/watch?v=FoshDR43hvI>. 0 м. 05 с. – 1 м. 50 с., [доступ: 09. 09. 2022].

ность самой спастись, а Алису бросить<sup>14</sup>. Если зритель-игрок делает такой выбор, Алиса полностью „выбывает” из дальнейшего повествования – о ее судьбе ничего неизвестно. С Кэрой тоже не будет никаких эпизодов в оставшихся двух главах. И только после финальных титров запустится драматичная кат-сцена, в которой удрученная Кэра с сожалением вспоминает о брошенном ребенке-андроиде.

Что касается третьей игровой стратегии, то ее можно считать ознакомительной. Зритель-игрок не проявляет осмысленной эстетической позиции в отношении сюжета – предпочитает наблюдать случайные связи и рандомную последовательность событий. Как правило, это стратегия новичка, который только изучает все нарративное многообразие игрофильма. Однако если сюжет его увлечет, то в следующем перепрохождении он, скорее всего, применит первую или вторую стратегию.

Как видим, интерактивность значительно расширяет возможности восприятия продуктов массовой культуры. Является ли данная функция лишь модным развлечением или же это действительно революционный прорыв в искусстве, как утверждает Д. Кейдж, – дискуссионный вопрос, поиск ответов на который не входит в задачи данного исследования. Обратим лишь внимание на то, что формат конференции TED предполагает тщательный отбор участников, в том числе и по критерию проблематики выступления<sup>15</sup>. Иными словами, малозначимый с общественной и культурной точки зрения материал не попадает на TED TALKS. Во всяком случае, для презентации компьютерных видеоигр и игровых консолей существуют другие, не менее статусные площадки.

В то же время, нельзя не отметить становление режима интерактивного кино не только в игровой индустрии, но и в традиционном кинематографе. Д. Кейдж далеко не единственный, кто экспериментирует на этой почве. Например, один из эпизодов известного сериала *Черное зеркало* также предполагает интерактивное участие зрителя. В эпизоде *Bandersnatch* (2018), в котором рассказывается о программисте, создающим одноименную игру, зритель несколько раз должен выбирать дальнейшее развитие действия. Правда, данная опция доступна только тем,

---

<sup>14</sup> *Detroit Become Human: Кэра бросает Алису на Иерихоне. Секретная концовка*, <https://www.youtube.com/watch?v=xaSJqN89hQk>. 1 м. 0 с. – 4 м. 37 с., [доступ: 09. 09. 2022].

<sup>15</sup> К. Андерсон, *TED TALKS. Слова меняют мир: первое официальное руководство по публичным выступлениям*, пер. с англ. Т. О. Новиковой, Киев 2020, с. 39–46.

кто смотрит фильм по подписке на мультимедийной платформе Netflix. Тот же, кто смотрит „пиратскую” версию картины, лишен возможности делать выбор в важных сценах. В этом случае понять содержание фильма довольно трудно, поскольку все возможные варианты сюжета просто „склеены” в одно целое и представляют хронологическую путаницу<sup>16</sup>.

По всей видимости, предложение интерактивного контента потребителю – одна из наиболее заметных тенденций создания качественного (завлекающего) времени в современной массовой культуре. В начале XXI ст. новые технические возможности влияют, прежде всего, на аудиовизуальные виды искусства, расширяя диапазон их возможностей. А капризный потребитель, интересующийся искусством, но пресыщенный традиционными формами подачи произведений, не может не заметить разницы между ними и, например, интерактивным игрофильмом. Позволим себе перефразировать Г. Почепцова, который считает, что современному человеку не нужен мир за окном – он его и так хорошо знает и потому с головой погружается в неизведанные виртуальные вселенные компьютерных игр<sup>17</sup>. И скажем следующее: такому уставшему, но в то же время ищущему зрителю/читателю/игроку не нужны традиционные произведения – он их достаточно воспринял. Другое дело интерактивные – тут есть возможность самостоятельно выстроить повествование, выступить одновременно в роли как реципиента, так и автора и, следовательно, прочувствовать всю ответственность за морально-этические действия персонажей, за то, кем кто стал/не стал в продолжение действия, к чему пришел/не пришел в финале и т. д.

Наряду с другими популярными видами и жанрами массовой культуры интерактивное кино – заметный способ качественно занять время современного человека, разнообразить его взаимодействие с художественными произведениями. Каким образом интерактивность будет развиваться и будет ли вообще – покажет время. Но надо полагать, реципиент, получивший интерактивный опыт восприятия текста, начинает иначе смотреть на искусство и его функциональный потенциал. Коль скоро современный человек бежит от надоевшей действительности строить собственные вир-

---

<sup>16</sup> К. Карслиди, О. Смолина, *Как смотреть Брандашмыг – интерактивный эпизод Черного зеркала, где вы решаете судьбу героя*, <https://www.film.ru/articles/recenziya-na-epizod-brandashmyg>, [доступ: 11. 09. 2022].

<sup>17</sup> Г. Почепцов, *Досуг: телесериалы, теленовости...*, с. 86.

туальные миры, у создателей увлекательного интерактивного сторителлинга есть определенные перспективы.

## Reference

- Anderson K., *TED TALKS. Slova menâit mir: pervoe oficial'noe rukovodstvo po publičnym vystupleniâm*, per. s angl. T. O. Novikovej, Kiev 2020, s. 39–46.
- Bart R., *Izbrannye raboty: Semiotika. Poëtika*, Moskva 1994, с. 384–391.
- Gubin D., *Tajnye vyzovy budušego: obrazovanie, gender, medicina, social'noe manipulirovanie*, <https://www.youtube.com/watch?v=slb35zXQcB0&t=53s,0m.25s.-2m.1s>, [dostup: 08.09.2022].
- Karslidi K., Smolina O., *Kak smotret' Brandašmyg – interaktivnyj èpizod Černogo zerkala, gde vy rešate sud'bu geroâ*, <https://www.film.ru/articles/recenziya-na-epizod-brandashmyg>, [dostup: 11.09.2022].
- Parfenenkov E., *Istoriâ interaktivnogo kino. Ot FMV d' Immersive Storytelling – kak iz fil'mov delali igry*, <https://cutt.ly/kOoX74g>, [dostup: 09.09.2022].
- Počepcov G., *Glamur 2.0: teleserialy, masskul't i socmedia kak sozdateli virtual'noj real'nosti*, Har'kov 2019.
- Počepcov G., *Dosug: teleserialy, telenovosti, kino, videoigry v bor'be za umy*, Har'kov 2020.
- Èko U., *Rol' čitatelâ. Issledovaniâ po semiotike teksta*, per. s angl. i ital. S. Serebrânogo, Moskva 2016, с. 20–30.
- Cage D., *How video games turn players into storytellers*, <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0&t=7s.0m.12s.-1m.55s>, [dostup: 08.09.2022].
- Detroit: Become Human* на 100%. *Bitva za Detroit: Demonstraciâ. Vše koncovki*, <https://www.youtube.com/watch?v=D2TpWK5BCWE>. 18 m. 30 s. – 43 m. 50 s., [dostup: 08.09.2022].
- Detroit: Become Human. Vše ubijstva Konнора*, [https://www.youtube.com/watch?v=tj-CX\\_BLNFnI](https://www.youtube.com/watch?v=tj-CX_BLNFnI), [dostup: 11.09.2022].
- Detroit: Become Human. Vstreča s Kamski: vse otvety i variacii*, <https://www.youtube.com/watch?v=CJA5M76iUQo>, [dostup: 10.09.2022].
- Detroit Become Human: Këra brosaet Alisu na Ierihone. Sekretnaâ koncovka*, <https://www.youtube.com/watch?v=xaSJqN89hQk>. 1 m. 0 s. – 4 m. 37 s., [dostup: 09.09.2022].
- Detroit: Become Human. Strašnaâ noč': 100% vse dialogi, razvilki i koncovki*, <https://www.youtube.com/watch?v=Ansaa8Afcag>, [dostup: 08.09.2022].
- Detroit Become Human: Hudšie momenty s Konnorom i Hënkom*, <https://www.youtube.com/watch?v=FoshDR43hvI>. 0 m. 05 s. – 1 m. 50 s., [dostup: 09.09.2022].
- Toffler A., *The Third Wave*, Moskva 1980.